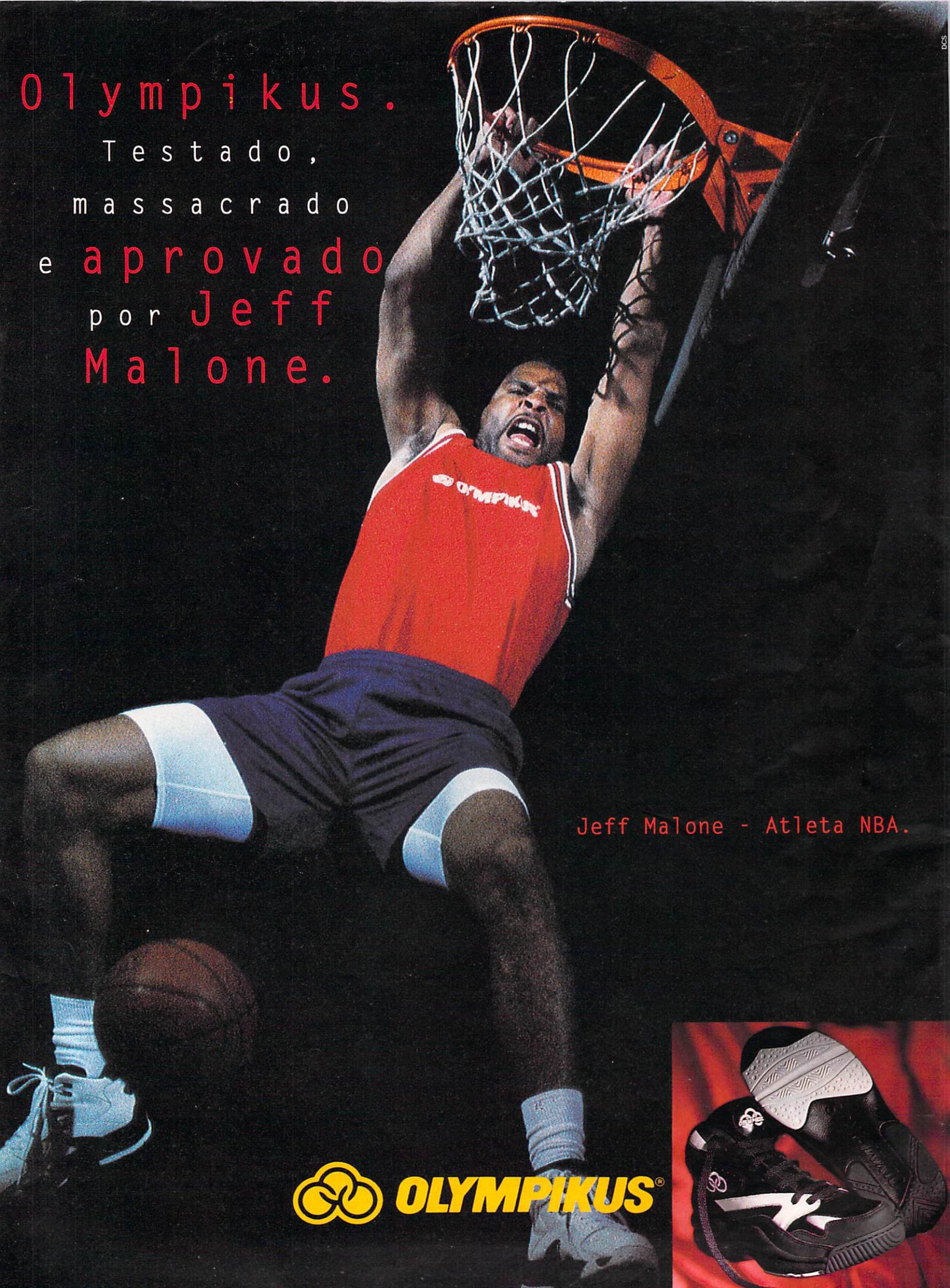
AÇÃO GAMES
GRÁTIS REVISTA MUITO
EDITORA AZUL
SNES
O REI LEÃO
UM JOGO PARA FERAS
OBA FÉRIAS!
SNES
RETURN OF JEDI
BEAVIS AND BUTT-HEAD
SPARKSTER
MEGA
ZERO TOLERANCE
BOOGERMAN
MASTER
HULK
3DO
FIFA SOCCER
MEGA
FIFA SOCCER 95
ARRASADOR
E COM OS TIMES DE CADA PAÍS
CONCORRA A TÊNIS E MOCHILAS L.A. GEAR
32X
O MEGA DRIVE VIRA 32 BITS
ISSN 0104-1630 / 3451-EDIÇÃO 73- R$ 3,00

Olympikus.
Testado,
massacrado
e aprovado
por Jeff
Malone.
OLYMPIKUS
Jeff Malone - Atleta NBA.
OLYMPIKUS®
DCS

UM 95 COM MUITOS CALOS NOS DEDOS

Algum tempo atrás, houve jogador deixando o joystick encostado. E o motivo é o seguinte: muitas softwarehouses passaram a produzir jogos para os sistemas de 32 Bits, que comportam games muito mais sofisticados. Por isso, passaram a lançar jogos mais fáceis de serem produzidos para os 8 e 16 Bits, principalmente os de aventura.

Mas agora você pode esticar o Ano Novo e continuar comemorando. As boas ondas voltaram e é hora de você pegar o seu "jacaré". Este verão promete grandes lançamentos e novidades. Ele já começa com 32X, Saturno e, no final do semestre, teremos o Nintendo Ultra 64. Até lá, arrase com os jogaços que estão começando a sair. Feliz 95 com a gente. Um abraço de toda a Redação de Ação Games.

COTAÇÃO

- FRACO ●
- REGULAR ●●
- BOM ●●●
- ÓTIMO ●●●●
- CHOCANTE ●●●●●

Uii! Que belo Fatality. O autor da obra é o artista Marcelo Masuchi Neto, de São José do Rio Preto (SP). Os outros desenhos também estão ótimos, Marcelo.

AMIGO DA ONÇA

Sou dono de locadora e gostaria de fazer uma reclamação. É que vocês publicam passwords de montão e a galera detona rapidamente os jogos. Não dá pra maneirar um pouco?

FRANCISCO A. COSTA
Teresina, PI

Viram só, idolatrados leitores? A gente se mata aqui na redação, perde quilos e gasta os dedos nos joysticks... e vem alguém pedir pra gente maneirar? Pra fazer uma revistinha mixuruca, sem os truques que são o delírio da moçada? Que mancada! Mas não se preocupem, continuaremos dando duro por vocês. E você, Francisco, pense no seguinte: a velocidade com que seus clientes terminam os jogos aumenta a rotatividade dos cartuchos. Isso não é bom?

LEITOR IGNORADO

Mesmo pertencendo à galeria dos leitores ignorados, mesmo sem a ajuda desta especialíssima revista (e, aliás, de nenhuma outra), terminei o jogo Dracula Unleashed para Sega CD e ofereço o roteiro para publicação.

GÉSNER A. FERREIRA
Curitiba, PR

Snif, snif... Ficamos muito comovidos com sua carta, desamparado leitor. Para nos redimir, resolvemos fornecer a cópia para quem tiver dúvidas neste jogo enlouquecedor. Eles receberão, na íntegra, o formidável tratado "Como desvendar Dracula Unleashed By Gésner A.Ferreira". Valeu, brother!

B.O.B.

E aí, pessoal, tudo bem? No cartucho B.O.B. eu já passei dois planetas e estou no fim do terceiro. Há alguma password para chegar à última fase no Mega?

RAFAEL LUCENA
São Paulo, SP

Anote todas as que temos, Rafael. Elas valem também para o SNES:
171058 • 950745 • 472149 • 672451 • 272578 • 652074 • 265648 • 462893 • 583172 • 743690
Para ter todas as armas: 196420

ANORMAL

Descobri casualmente o que o Kitaro esconde por trás daquela tanguinha. Posso garantir que este segredo é capaz de fazer Kitana e Mileena perderem o juízo. Se a dica lhes interessa, gostaria de saber se vocês pagariam algo por ela.

NITO VASCANTI
Recife, PE

Pausa para uma gargalhada: quá,quá,quá,quá. Cara, você é o autor da carta mais original que Ação Games já recebeu em todos os tempos. Brilhante. Pagaríamos um milhão de réis por esta preciosa dica. Mas, falando sério, vai... Se Mortal Kombat já é polêmico pelo grau de violência, imagine se ainda por cima tivesse este conteúdo, digamos... erótico? Você só pensa naquilo, hein? Olha, por favor, não mande seus desenhos para cá. Imagine do que esta imaginação não seria capaz...

FUTEBOL

Eu quero saber se Fifa Soccer, do SNES tem pênaltis. A propósito, a revista é D+.

PAULO O. VIANA
Salvador, BA

O game tem um modo de jogo só para a cobrança de pênaltis. Fora isso, eles podem rolar normalmente no decorrer de uma partida ou para desempatar o resultado após uma prorrogação. Como achamos você um cara legal, fique com estas seqüências para usar na tela Options Mode:

Superchute - B A B B B B B B B B
Barreiras invisíveis no campo - Y Y Y Y X A A A B
Bola louca - X A B Y Y B A X
Time dos sonhos - A A B B Y Y X X
Superdefesa - L L L L L R L

Cara, olha que desenho mortal. É do Johnan Felippe, de Belém (PA), que mandou uma série animal.

MÉDIO

GAME CHARADA

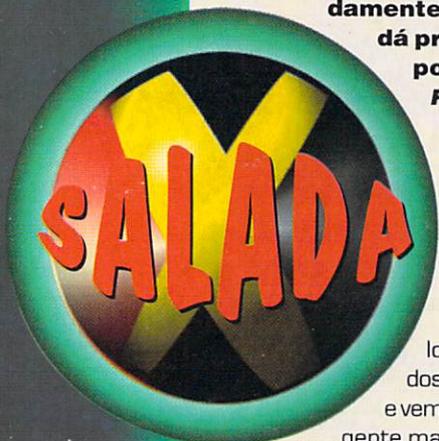
Estas fotos foram retiradas de games publicados na edição nº 72 Descubra quais são.

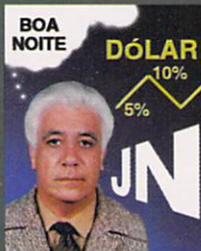
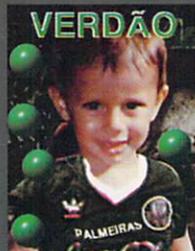
PRÊMIOS: 1º - Tênis e sacola L.A. Gear e camiseta Ação Games; 2º Tênis L.A. Gear e camiseta; 3º sacola L.A. Gear e camiseta; 4º a 10º camiseta Ação Games.

Para participar é muito simples: Escreva a resposta em uma folha de papel. Coloque esta folha em um envelope endereçado para: *Game Charada* - Revista Ação Games, Avenida das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo/SP. Pronto! Agora é torcer. O resultado sai na edição 75 de Ação Games.

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO 70

Bruxa – Ed. 68, pág. 4, *Ithor* – Password para 13a. fase do game Rebel Assault; *Knuckles* – Eqüidna e *Detalhe* – Ed. 68, pág. 27.

Ganhadores: 1º lugar – Adolfo Paulo Y. Silva de Cotia (SP); 2º e 3º lugares – Roger Panisset Sá Rego de Niterói (RJ) e Alexandre Verdério Rocha de Diadema (SP); 4º a 10º lugares – Leonardo da Silva Bento do Rio de Janeiro (RJ), Alessandro Schapinsky de Mafra (SC), Thiago Barros de Azevedo Coutinho de Campo Grande (MS), Edivaldo Lopes da Silva Júnior de Recife (PE), Flávio Sandro Alexandrino de São Paulo (SP), Rosa Maria Prado de Oliveira de Aracaju (SE) e Mario Chucair do Couto de Belém (PA).

Gente, arrasamos com a Mariana Sales, do Rio de Janeiro (RJ). Quem mandou a foto foi a amiga (ou inimiga, né?), Cecília Saavedra.

Começamos entortando a orelha e... deu nisso. É o que sobrou do paulistano Evaldo P. Lopes Jr.

A foto do Sr. Sérgio Juarez Tavares, de Curitiba (PR). não deu trabalho. Ele não é a cara do Cid Moreira?

César Augusto nasceu sãopaulino e virou palmeirense. Coitado do paizão Eduardo Carlos de Souza, de SP.

WAY OF THE WARRIOR

Malucos da Ação Games, qual o golpe especial do Major Gaines neste jogo de 3DO?

ANDRÉ D. C. CARVALHO
Paranaguá, PR

Nós, malucos!! Quem disse?! Anote o fatal: Gaines tem que estar grandão. Espere a voz dizer End It e provoque o adversário. Depois chegue perto, aperte → + R e quebre o cara ao meio.

THE IMMORTAL

Vários leitores escreveram para dar a dica de como terminar The Immortal, do Mega, pedida pelo Laurence Oliveira, de São José dos Campos - SP (Edição nº 70). Vamos dar a resposta de Adriano de Oliveira (de Jundiaí, SP) e Anderson Costa Silva (Salvador, BA). Segundo os leitores, o mago quer que você e o inimigo lutem até se destruírem – assim ele pode conquistar a Fonte da Juventude. Veja como evitar isso:

Use 6 vezes a mágica Blink para desaparecer quando o dragão mandar fogo. Daí ele vai dar uma baforada bem maior: use o Fire Prot. Agora use o amuleto e responda Sim à primeira pergunta e Não à segunda. Mordamir aparecerá, tirará seu amuleto e o atacará. Use três magias Statue. Quando ele disparar um som superagudo, use a magia Sonic e, depois, mais três Statue. Então dispare o Magnetic para atrair o amuleto. O dragão, então, fritará Mordamir e Ana aparecerá. The End!

DARKSTALKERS

Pintou alguma notícia sobre quando este game da Capcom para os arcades vai sair para videogame?

ALVINO R. P. NETO
S. José do Rio Preto, SP

Ainda não, Alvino. Pensando bem, está realmente demorando para a Capcom anunciar se vai lançar uma versão para a gente debulhar em casa. O game é legal, tem golpes interessantes... certamente faria sucesso também nos videogames.

VENDO

Cart Soccer Shootout para Super NES. Alessandro Furlan, tel.: (054) 223-6216, Caxias do Sul, RS.

Master System com pistola e 5 carts. Leonardo Djeri de Toledo, tel.: (011) 294-7548, São Paulo, SP.

Cart Aladdin para Mega Drive. Gustavo Quinteiro, tel.: (0194) 61-7295, Americana, SP.

Mega CD com um game. Eduardo B. Demarch, tel.: (0473) 72-2138, Jaraguá do Sul, SC.

Carts de Master System. Edson Ventin, tel.: (021) 742-4552, Rio de Janeiro, RJ.

COMPRO

Sega CD. Paulo Roberto Cinti Marroni, tel.: (011) 829-5849, São Paulo, SP.

Só Dicas nº 40-E. Andrey Delton Moreira, tel.: (043) 422-1488 (hor. com.), Apucarana, PR.

As duas edições da Computer Player. Wagner Tsuchiya, tel.: (011) 278-3116, São Paulo, SP.

Carts de Super NES. José Eduardo Souza, R. Ulisses de Albuquerque, 53/301, CEP 53130-000, Olinda, PE.

TROCO

Carts de Super NES. Elton, tel.: (041) 262-8507, Curitiba, PR.

Cart Super Strike de Super NES por outro do meu interesse. Kleber Rodrigues, tel.: (011) 562-1957 r222, São Paulo, SP.

Top Game VG 9000 com 2 controles e 15 carts por Master System III. Daniel Rodrigo Coimbra de Paiva, R. Farani, 68/702, CEP 22231-020, Rio de Janeiro, RJ.

Cart do Homem-Aranha de Master System por outro do meu interesse. Hugo Otávio de Sousa, tel.: (011) 858-8073, São Paulo, SP.

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO FORAM CEDIDOS PELA MULTIGAMES

SHOTS

ATÉ QUE ENFIM

SEGA VR
É ADIADO

A Sega adiou o lançamento dos óculos de Realidade Virtual Sega VR, que todo mundo esperava para este ano. Segundo o presidente da Sega dos States, Tom Kalinske, um único par de óculos Sega VR custa hoje 5 mil dólares e, enquanto a Sega não conseguir reduzir o preço para 225 dólares, não vai lançar o produto. Além disso, a empresa acredita que é preciso testar os óculos por mais tempo, para ter certeza de que eles não causarão problemas nos olhos e na saúde geral dos jogadores.

Por fim, a Sega informou que seu próximo lançamento em consoles deverá ser o MegaJet, Mega Drive portátil com tela própria. Logo em seguida deverá sair o 32-x console, que não precisará de Mega Drive para rodar os cartuchos de jogos mas, provavelmente, necessitará do Sega CD para rodar CDs para o 32 Bits.

Sega VR - Lançamento adiado

NINTENDO ANUNCIA CONSOLE DE 32 BITS

Demorou à beça, mas a Nintendo mostrou que não está congelada, como se chegou a pensar. A empresa anunciou, no Japão, que vai lançar em abril próximo um novo console, com tela para realidade virtual e processador de 32 bits RISC. Ou seja, enfim um console de quinta geração.

A novidade foi batizada de Virtual Boy e segundo a Nintendo terá um tipo de monitor colorido de boa resolução, que combina uma tela com espelhos para produzir efeitos tridimensionais. Não será preciso televisor para jogar.

O presidente da Nintendo japonesa, Hiroshi Yamauchi, disse que "O Virtual Boy transportará os jogadores de videogame para dentro de uma utopia virtual". Prometeu, também, que ele não custará caro, graças a uma tecnologia inovadora e de custo baixo desenvolvida por uma empresa norte-americana, a Reflection Technology. O Virtual Boy deverá ser uma das grandes atrações da CES de Las Vegas, que acontece na primeira semana de janeiro e Ação Games vai estar lá. Fique ligado.

SUPERA

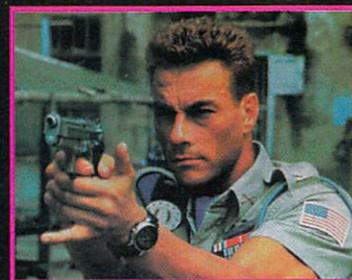
Essa caixinha preta, à direita do joystikc é o adaptador: pode ser a sua solução

JOYSTICK DE SNES NO 3DO

Isso mesmo. O adaptador da foto foi lançado pela empresa norte-americana WIT e serve para jogar no 3DO com qualquer joystick para SNES, oficial ou não. Custa US$ 42, ou seja, é mais barato que um joystick extra do 3DO (que custa US$50). Pode ser a salvação para quem tem os dois consoles e quer debulhar o SSF2 Turbo que está para sair (veja a seção Preview).

Para quem só tem o 3DO, vale a pena aguardar um pouco: junto com o jogo deve sair um joystick oficial de 6 botões. Quem não agüenta esperar, pode encomendar a uma importadora.

SSF2 JÁ ESTÁ EM CARTAZ NOS STATES

Os americanos já estão curtindo o filme de Super Street Fighter 2 desde o dia 23 de dezembro. Fique tranqüilo, pois Ação Games vai dar cobertura especial para a fita. Por enquanto, antecipamos algumas fotos. Saca só: eles não ficaram superbem?

Guile - Jean Claude Van-Damme

CESSÓRIOS

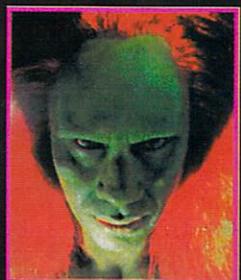
GAME SAVER PARA SNES E MEGA

Essa pequena maravilha da Nakitek americana serve para SNES e Mega: você encaixa no console e coloca o cartucho atrás. Ele salva qualquer game – sem exceções – e memoriza o ponto em que você parou. No caso de você morrer no game, pode voltar para a última vez em que salvou. O melhor é poder levar o acessório com você para finalizar um jogo na casa de um amigo. O preço sugerido, nos States, é 50 doletas.

Game Saver: para salvar os jogos no ponto em que parou, sem ter de jogar de novo

BATERIA SOLAR PARA OS PORTÁTEIS

Solar Pak para Game Boy: economia em pilhas

Boa notícia para os fissurados dos portáteis. Esse Solar Pak abastece o Game Boy ou o Game Gear, permanentemente, com a simples luz do dia. Você encaixa o portátil num suporte, que é ligado ao painel que coleta a luz. O único problema é que o painel de luz é meio trambolhudo, certo? Mas você usa o painel só de vez em quando e dá adeus às pilhas. É da Nakitek e o modelo para Game Boy custa 29 dólares; o do Game Gear sai por US$ 60,00.

Blanka - O ator é Robert Mammone

Cammy - A atriz australiana Kylie Minogue

Chun-Li - A atriz Ming-Na Wen

Super Street Fighter 2 Turbo

3DO

PANASONIC/CAPCOM - LUTA
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/EUA

Há quem não acredite! Mas a Panasonic jura que esta será a melhor versão do game mais amado e jogado de todos os tempos. O pessoal da revista americana EGM gostou, mas não deu nenhuma dica quanto à jogabilidade do CD, que é a maior de todas as interrogações. Quanto aos gráficos, estão demais. O som também não preocupa: fatalmente estará um arraso.
E as surpresas não param. Todos os bons e conhecidos golpes – que você já decorou – estão nesta versão junto com outros, novos e impressionantes. Ação Games não perdeu tempo e antecipa o visual e as promessas de mais um superesperado Street. Galera... FIGHT!

Ryu tenta um último golpe, mas Cammy ataca por baixo. Uau! Que garota!

Os novos combos prometem enlouquecer velhos fanáticos

Olha a galera toda reunida. Isso para não falar no Akuma...

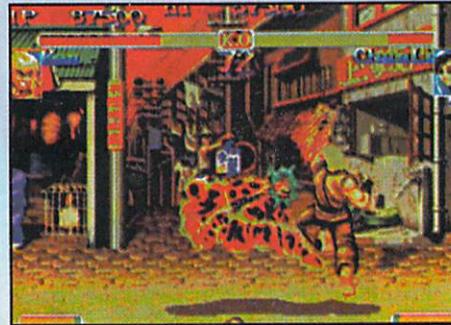
Os personagens estão muito bem desenhados, em gráficos que esbanjam cores e detalhes

Ken comparece com os poderosos golpes de sempre: ele se mantém como um dos melhores

Saque esse uppercut de Ryu x Ryu: pelo menos no visual, o 3DO não fica devendo ao arcade

Chun-li escapa de uma fireball de Ryu com um chute alto. Como será a jogabilidade do game?

Chun-Li dispara seu veloz chute contra Ryu: os velhos golpes ainda fazem sucesso

Ryu e sua velha e boa fireball. Todos os golpes do Arcade aparecem nesta versão

Chun-li contra-ataca, mas Ken está levando a melhor

DICAS

POWER Rangers
SNES

Lutas especiais - O espertíssimo leitor João Alberto Korb Jr., de Cascavel (PR), descobriu passwords para realizar lutas entre o Robô e os monstros de algumas fases. Animal, cara!

Robo x Monstro fase 6 - 0411
Robo x Monstro fase 7 - 1007
Robo x Monstro fase 7 mais forte - 1212

Out of This World
3DO

Jogo dentro do jogo - Enfim, uma dica para Out of this World que não são aquelas passwords manjadas de todas as versões! Entre com o código **BRGR** e você vai para um jogo chamado Stalactites. Divirta-se!

Imagem escondida - Enquanto estiver rolando a apresentação do jogo, **experimente apertar L e R e continue segurando estes comandos até a tela de início**. Vai pintar uma tela que satiriza os criadores do game. Só não vamos mostrá-la para não tirar a sua curiosidade... sorry, sorry.

DOUBLE Dragon 5
MEGA

Poder extra - Sabe aqueles pontos de power que você distribui entre força, defesa e specials (chamados pelo game de "attribut points")? Pois com esta dica, você terá dois pontos a mais para o seu personagem. **Na tela de apresentação, faça a seqüência ↑, C, B, A, ↓, A, B, C, ←, C, B, A, →, A, B, C.** Use este poder extra onde achar melhor e parta para a briga.

Controle os chefes - No menu de opções (em que você escolhe os modos de jogo), **faça a seqüência de comandos C, →, A, B, A, B, B, ← (ou C, A, ←, →, B).** Uma risada cavernosa soará se você tiver acertado a seqüência. Aí é só escolher o Vs. Battle para uma luta de chefe contra chefe

World Heroes
SNES

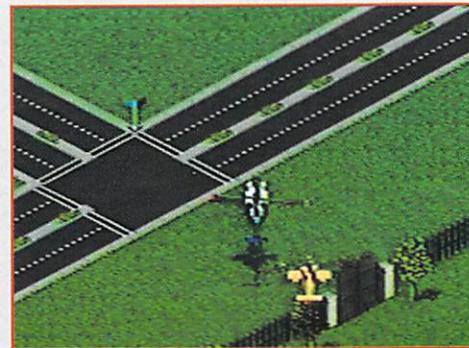
Novas cores - Que tal variar um pouco o guarda-roupa do seu personagem? **Na tela de seleção de lutadores, aperte Start + Select.** Algumas mudanças de cores são suaves, como do azul claro para o azul escuro. Se você não curtir, aperte Reset e faça o truque de novo.

DARKSTALKERS
ARCADE

Combo da Morrigan - Depois de completar sua barra de energia, **execute o golpe HP, HP, →, LK, HP.** Delire: Morrigan voa para cima do inimigo, transforma-se em duas e dispara 14 bordoadas na figura. Só alegria!

JUNGLE STRIKE
MEGA

Passwords - Que tal pegar as senhas para as três últimas missões? Agradeça aos feras da M.S. Players, de Santa Rosa (SC). Valeu!

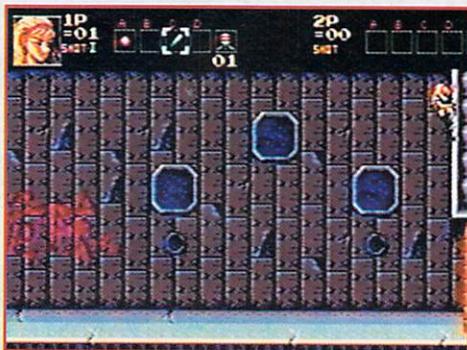
Missão 7 -TMHPGCFDYN3
Missão 8 - 7PGCZJYK34X
Missão 9 - NCZJFD3BR67

CONTRA HARD CORPS

MEGA

Final secreto - Esta é mais uma missão para os jogadores que adoram novos desafios. **Na terceira fase, ao chegar ao portão, não o detone. Em vez disso, escale a parede à direita até encontrar um carinha.** Ele lhe perguntará se você quer ganhar um dinheirinho extra. Responda sim. Vencendo a luta que vem a seguir, você verá um final secreto do jogo.

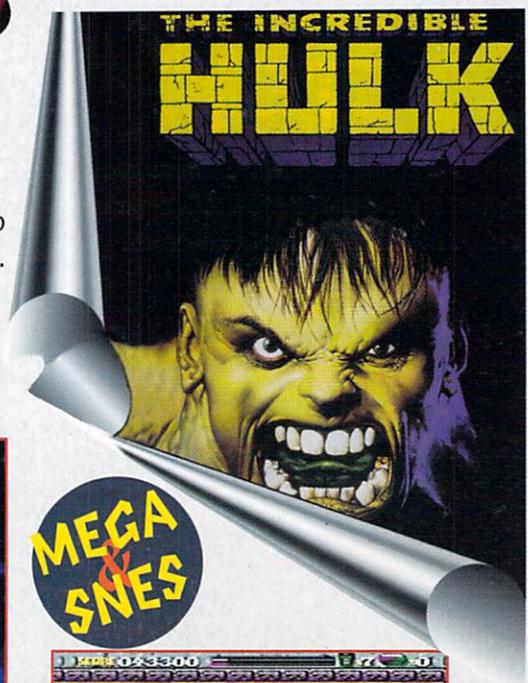
URBAN STRIKE

MEGA

Fase secreta - Então você está todo orgulhoso de ter terminado este game, né? Engano seu. Falta ainda uma fase secreta no México. Para acessá-la, entre na tela de password e digite **9NHLGBW6SYL**. Arriba!

PIRATES OF DARK WATER

MEGA

Passwords - Navegue as escuras águas do jogo com as passwords do leitor Alexandre M. F. Rocha, de Barra Mansa (RJ).

Fase 2 - NCOOKIE
Fase 3 - ALEXISK
Fase 4 - SCOOBYD
Fase 5- STOYODA
Fase 6- SNIBBOR
Fase 7- ALRTUS
Fase 8 - RADARAL

DRAGON BALL Z 2

SNES

"Pivete" mode - Olha só que curioso o truque que Rodrigo de Paula, de Taubaté (SP) descobriu para este game. **Escolha o modo Versus, selecione o personagem e enquanto rolar o demo aperte ↓ cinco vezes.** Os lutadores viram pulguinhas !!!

THE INCREDIBLE HULK

MEGA & SNES

Acumule vidas - Os leitores Carlos e Jackson L. Santos, de Penha (SC) descobriram uma mutreta para acumular vidas no jogo. **Na última tela da segunda fase, antes de chegar ao chefe, você encontra uma vida (foto 1)** — mas não dá pra pegá-la por causa de uma barreira. **Voltando um pouco atrás, detone uma cara de pedra escondida num local (foto 2)** que parece não dar pra alcançar, mas se você pular aparecem plataformas e então é só subir. Retorne ao local da barreira e terá surgido outra cara de pedra. Detone-a e barreira sumirá, deixando você pegar a vida. Em seguida, faça tudo de novo e a vida reaparecerá no mesmo lugar. **Repita o truque quantas vezes quiser para acumular vidas.** O marcador mostrará 9 no máximo, mas as demais ficam armazenadas na memória do jogo.

DICAS

Clássicos Zelda

NINTENDO

Prosseguindo com nossa série de dicas para debulhar este jogo, vamos mostrar agora alguns momentos do caminho entre o terceiro e o quarto castelos.

Rio - O quarto castelo fica numa ilha e você só poderá chegar a ela usando a balsa, um dos itens do jogo. Sacou?

Sala escura - Lembra da vela que você pegou lá atrás? Será preciso usá-la nesta sala do castelo (foto 1). Quem guarda, tem...

Escada - Nesta sala (foto 2), detone todos os inimigos e empurre a pedra da esquerda. Você abre a passagem para uma sala secreta onde encontra uma escada. Este item é fundamental para atravessar os canais d´água de várias salas do castelo.

Chefe - Depois de tanto trampo para chegar ao chefe (foto 3), um alívio: detoná-lo não é difícil. Basta acertar espadadas nas cabeças e o esquisito dança rapidinho.

Donkey Kong Country

SNES

Se ligue na exclamação - Donkey Kong é um daqueles games que você tem que fuçar, fuçar e fuçar para encontrar passagens secretas e fases escondidas. Mas, como saber se você já achou todos os segredos que cada fase esconde? **Simples: se ao terminar uma fase aparecer um ponto de exclamação (!) ao lado do nome dela, é sinal de que você a zerou,** liquidou, debulhou. Assim, pelo menos, você não fica perdendo seu tempo com o que não interessa mais, né?

World Championship Soccer

MEGA

Password - Quem estiver a fim de encarar uma final entre Brasil e Itália pode usar a password enviada pelo Antônio José Lima Jr., de Aracaju (SE): **JBAZCOJJXXZETOOCUOKCBKS.**

The Lawnmower Man

SNES

Modo secreto - Existe um modo de jogo secreto neste game, chamado de Nigel Wayne Mode. Para acessá-lo, basta pausar o jogo em qualquer momento e entrar com a seqüência **B, R, A, Select, Select, Y, A, B, Y, A, B e Start.** Pronto, você está no Nigel Wayne Mode. Daí, para acessar a **seleção de estágios, aperte Start, A, L, L e Start.** Para conseguir **vidas infinitas a seqüência é Start, R, A, Select, Y, Start.** E, finalmente, para ver o game em Slow Motion aperte **Start** e use **L** e **R** para ver o game quadro a quadro. A dica é de Rodrigo de Paula, de Taubaté (SP).

SONIC & KNUCKLES

Saiba como derrotar todos os chefes jogando com o Sonic

LAVA REEF ZONE

Quando ia terminar a fase, Sonic foi empurrado pelo Knuckles e caiu de cara com este chefe. Utilize a magia da bola de fogo. Com ela você pode pisar na lava e só se preocupa com as bolas de espinhos que o inimigo joga. Fique desviando até que ele se mate sozinho.

HIDDEN PALACE ZONE

Agora é hora de encarar o próprio Knuckles. Sempre que ele vier rolando, pule. Quando der, acerte-o. Legal! Agora ele não rola mais... vem voando! Fique no meio e acerte-o por baixo quando passar sobre você.

SKY SANCTUARY ZONE

Depois de derrotado, Knuckles ajuda Sonic. Sempre que você travar o équidna vem e abre seu caminho.Seu inimigo aqui é aquele robô de Sonic 1. Sem mistérios, né? Acabe com ele e pegue o teletransportador.

A próxima vítima é este inimigo do Sonic 2. Fácil! Outro teletransportador para você.

O Sonic metálico dá trabalho. Fuja sempre e só ataque com segurança. O ponto frágil dele é a cabeça. Não marque bobeira que dá!

DEATH EGG ZONE ACT 2

Ahá! O velho truque-índio! Você não consegue detonar este cara, então deixe que ele se mate sozinho. Entre e saia deste transportador. As bombas dele te seguem e, às vezes, acertam o próprio chefe. Bem legal, né?

Xii, mais trabalho. A cada passo do chefe os dedos dele se abaixam. Fique no meio para não ser atingido. Quando eles subirem, acerte-os. Três golpes em cada dedo são suficientes.

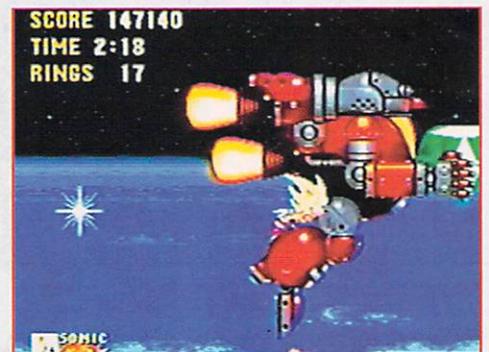
O cara volta. Espere o fogo passar e pule no nariz para abrir o capô. Depois do laser acerte a esmeralda 2 vezes. Repita até destruí-lo.

Opa! Robotnik dispara em fuga com a esmeralda. Corra para não cair enquanto acerta-lhe umas bordoadas.

Se você não pegou as sete esmeraldas o game acaba aqui. Se conseguiu você vai para...

THE DOOMSDAY ZONE

... e de cara você já chega como Super Sonic com 50 argolas. Vá pegando argolas para não perder o poder, senão Game Over.

O inimigo final dispara mísseis teleguiados. Dê loopings para eles acertarem o próprio chefão.

O bastardo foge com a esmeralda. Use o botão C repetidamente para ganhar super-velocidade. Chegando nele é só encostar algumas vezes para, ufa, liquidá-lo! Valeu?

DEBULHANDO NO 32X

A nova máquina da Sega está nas lojas e a gente já está debulhando. O 32X é um acessório que aumenta o padrão do Mega Drive para o de um console 32 Bits. A Sega planeja lançar, dentro de alguns meses, o console 32X, que dispensará o Mega Drive.

E a máquina promete! A jogabilidade é dez, muito melhor que nos videogames de 16 bits. Os gráficos também, embora alguns dos primeiros jogos, como o Star Wars Arcade, não consigam explorar bem o potencial da máquina.

Nesta matéria especial, você vai ver em primeira mão os lançamentos para o 32X: Virtua Racing DeLuxe, Doom e Cosmic Carnage (demolidores!) e Star Wars Arcade (nem tanto!). A grande expectativa ficou para fevereiro, quando sairá o primeiro game em CD (Midnight Riders). Aí vai dar pra ver o que o 32X é de fato capaz de fazer para enfrentar o desafio "Muitos Mega de Memória, em CD, Versus Jogabilidade".

Compatível com todos os modelos de Mega Drive, inclusive o CDX

COMO FUNCIONA

Usar o 32X é fácil: basta encaixá-lo no pente do Mega Drive e plugar, nele, o cartucho de jogo. Um cabo especial para imagem e som deve ser ligado na saída do Mega Drive 3. A Tec Toy está fornecendo também um outro cabo, de saída dupla, para quem tem os modelos de Mega anteriores. Feito isso, é preciso ligar o adaptador AC na energia elétrica e conectar o 32X no televisor. Aí é só debulhar, de preferência com o joystick de 6 botões, ok? Se não der, vai com o de 3 mesmo.

O PODER DA MÁQUINA

PROCESSADOR	32 Bits Risc Hitachi. Segundo a Sega, ele se soma ao chip de 16 Bits do Mega, aumentando a capacidade do Mega Drive em 40 vezes.
PALETA	32.700 Cores
SOM	Estéreo com tecnologia QSound (a mesma usada no arcade SSF2 Turbo), tanto para cartuchos quanto CDs.
EFEITOS GRÁFICOS	Faz movimentos de Zoom e manipula 40.000 polígonos por segundo, com texturização automática. Isso gera gráficos iguais aos de PC.

A primeira incursão do 32X no mundo da velocidade não poderia ser melhor! A Sega pegou o seu principal game de corrida, Virtua Racing, e criou esta versão mais evoluída. Os gráficos ficaram mais definidos, duas novas pistas foram incorporadas e agora dá para controlar um Stock e um Protótipo, além do Fórmula. De resto, o jogo continua o mesmo, com as quatro magníficas visões dos carros e jogabilidade perfeita. Taí um game que justifica o nome. É simplesmente um luxo!

Quando você escolhe uma pista, aparece o recorde do circuito

NOVOS CARROS

O Protótipo é um carro meio feinho, porém poderoso. É o mais rápido (cerca de 387km/h de velocidade final) e o melhor em recuperação de velocidade. Sua estabilidade é assombrosa, parece que corre sobre trilhos! O Stock é o mais lento em velocidade final, mas se recupera mais depressa do que o Fórmula. Ele também é o mais difícil de controlar, pois tende a sair de traseira nas curvas.

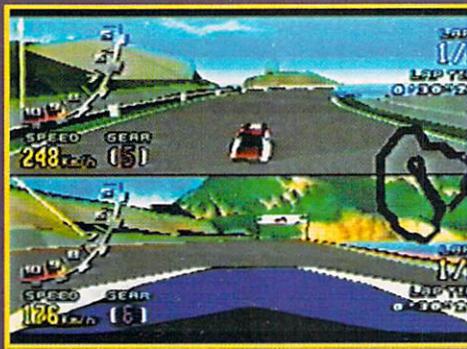
A visão de dentro do Stock é absolutamente chocante. Além disso, dá para sentir o bichão saindo de traseira nas curvas. Demais!

No protótipo o lance é pisar fundo e curtir o show de dirigibilidade do carango

ACELERANDO EM NOVIDADES

Além das duas novas pistas, Highland e Sand Park, este cart traz outras novidades. Uma delas é o modo Time Attack, onde você corre para bater os recordes das pistas. À medida que você avança nos circuitos, pintam os tempos parciais de cada pedaço da pista, para você ter uma idéia de como está a sua volta. Em Records, você vê os melhores tempos em todas as pistas e com todos os carros. Você sempre larga em último e, se chegar entre os 3 primeiros, tem direito a um replay esperto, com duas visões diferentes que você seleciona com o botão C.

Na opção de dois jogadores é possível ajustar o Handcap do carro. Quanto mais perto do Easy, mais fácil controlar o carro

Sand Park tem uma bifurcação. Não se trata de um atalho, é apenas um caminho diferente

Uma pequena pisada do jogo é que os cenários na opção de dois jogadores foram simplificados. Sumiram as marcas de pneu e placas de publicidade

VIRTUA RACING DELUXE
Sega

Corrida - 1 ou 2 jogadores
24 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Uma das poucas coisas que pioraram nesta versão é a visão de dentro do Fórmula 1, que é muito confusa

COMANDOS

A	Freia
B	Acelera
C	Visão por detrás do carro
X	Visão de dentro do carro
Y	Visão panorâmica do carro
Z	Visão aérea do carro

COM CÂMBIO MANUAL

↑	Reduz a marcha
↓	Aumenta a marcha

No joystick de 3 botões, você muda as visões apertando C

DOOM/ ID Software

Lançamento Tec Toy
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

que conta neste lançamento a velocidade da ação. Você ealmente se sente nos corredores da base lunar

Concentração apurada e nervos de aço são os elementos mais importantes pra se jogar Doom, o clássico de violência para o PC que chega agora ao novíssimo 32X da Sega. São 24 Mega de gráficos limpos e jogabilidade nota mil. O game, como você já sabe, segue a linha de Wolfenstein 3D e Spear of Destiny. Se você já gostava do desafio vai ter que ficar muito esperto para controlar o personagem, pois as respostas são rápidas demais. Os gráficos não ficam devendo nada aos games para o 3DO. Som eletrizante e adrenalina correndo solta.

PORTAS DO INFERNO

Missão infernal. Você encarna um soldado de segurança em Marte, que deve livrar sua estação de pesquisa dos demônios que a invadiram através de um portal aberto por acidente. Além de contar com seus punhos e um pequeno arsenal, você dispõe de itens, como armaduras, caixas de primeiros socorros, mapa e outros itens. E também pode contar com armas ou itens que seu inimigos mortos deixam. Como sua visão é de 360 graus, a coordenação e rapidez contam muito.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Em Doom você pode escolher o nível em que quer começar e, dentro de cada nível, o grau de dificuldade para debulhar, do mais fácil para o mais difícil, nessa ordem: **I'm too young to die; Hey, not to rough; Hurt me plenty; Ultra-violence e Nightmare.** É importante começar com os níveis mais baixos, pois os demônios são mais difíceis de se derrotar nos níveis altos.

COMANDOS

Recomendamos o joystick de seis botões

	Mover-se rápido
	Atirar
	Abrir portas
egurado	Mover-se um pouco para os lados
ou X	Trocar de armas
	Acionar mapa
-A	Ampliar mapa
-B	Reduzir gradualmente o mapa

★ **Seu soldado come-a com uma pistola 380 de pequeno impacto e ongo alcance) e vai en-ontrando armas melho-es pelo caminho**

★ **Quando você vir uma rea verde, parecendo m lindo gramado, não ise: é um líquido que ira sua energia**

O mapa indica somente sua posição, portanto fique esperto: o inimigo aparece de surpresa

Apesar dos gemidos dos demônios, você não vai ter pena, não é mesmo? Acabe com eles

No nível 15 vai chover monstro. Este cor-de-rosa é muito resistente. E é bom poupar munição pra estas horas

Nos primeiros níveis, fuce até encontrar sua armadura. Colete também os pontos azuis, que são energia

COSMIC CARNAGE

8 ALIENS

Os lutadores são aliens que conseguiram sobreviver a um grande acidente ocorrido em outras galáxias. Estes poderosos aliens vivem em constante competição, cada um defendendo seu território. Para lutar, alguns podem usar armaduras em partes do corpo, entre eles Zena-Lan (a criatura de fogo), Naruto (o zumbi) e Tyr (feito de metal líquido).

Os games de luta têm um lugar especial entre os jogadores de videogame. E é claro que o novo console da Sega não poderia ficar sem um deles. Cosmic Carnage é um jogo de luta no conhecido esquema de três rounds, que não dispensou o tradicional "fight". O quente são os efeitos de zoom usados nos lutadores durante alguns golpes. Mas, como nada é perfeito, a imagem fica um pouco quadriculada no momento do zoom. A câmera do jogo se aproxima ou se afasta conforme o golpe (exatamente como no arcade Virtua Fighter). As cores são vivas e brilhantes e os cenários de fundo são de babar.

Saque só o zoom na luta de Naja

Naruto e Talmac trocam alguns "carinhos". Sendo abatido, Naruto vai perdendo suas partes postiças

Cylic e Tyr lutam em cima de uma plataforma espacial. Os dois podem receber armaduras, mas enfraquecem ao perdê-las

COSMIC CARNAGE
Sega

Lançamento Tec Toy
Luta - 1 ou 2 jogadores
24 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

É o primeiro jogo pra videogame doméstico que usa e abusa dos recursos de câmera tipo Zoom. Merece ser visto e debulhado

COMANDOS

A	Soco forte
B	Chute
C ou Z	Provocar inimigo
X	Soco normal

STAR WARS ARCADE

BATALHAS NO ESPAÇO

O cart traz a batalha contra os TIE Fighters do Império em dois modos de jogo: Arcade e 32X (este, com mais missões). Nos dois você pode escolher entre **Missões** (etapas para destruir os TIE Fighters e forças imperiais) ou **Treino** (apenas para dar um trato na sua mira). A estrutura do game é comum aos simuladores. Ou seja, você tem a visão do seu cockpit, indicando radar e arma disponível, a mira e fim. Não faltam ainda as mensagens do comando geral, informando qual é sua missão, ou alertando para inimigos próximos.

A saga da princesa Lea, Han Solo, Luke Skywalker e do tirano Darth Vader também garantiu um lugar no 32X. Star Wars Arcade traz imagens poligonais explodindo na sua tela, embora tenha ficado abaixo do que esperávamos. Parece mesmo que o forte do console vai ser a velocidade com que o jogo rola. As respostas do direcional são sempre precisas e rápidas e isso garante o realismo. Já o som não apresenta nada de novo em relação aos consoles de 16 bits. Em Star Wars, você É MESMO o piloto da X-Wing – ou Y-Wing, se preferir.

Use o botão X para mudar a visão de sua nave eliminando o cockpit

Nesta tela, opte por um ou 2 players. Sozinho, na opção Pilot, sua nave é X-Wing. No Pilot & Gunner, você joga a dois sendo que um comanda a nave e atira e outro só atira. Aparecem duas miras

Sua seqüência de missões é essa da foto, da esquerda para a direita: destruir naves, a plataforma da Stardestroyer, o motor principal da Stardestroyer e o gerador de energia da Estrela da Morte

STAR WARS ARCADE
Lucas Arts

Lançamento Tec Toy
Aventura - 1 ou 2 jogadores
20 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Este decepcionou todo mundo. Os gráficos ficaram abaixo de Silpheed, por exemplo, embora tenham boa definição

COMANDOS

A	Reduz velocidade
B	Aumentar velocidade
C	Canhão de laser
Z	Canhão de prótons
X ou Mode	Mudar visão (com ou sem cockpit)

SUPER PRO
COMPATÍVEL COM
SUPER NES*/
SUPER FAMICOM*
Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.
●Design ergonomico (Com total encaixe para as mãos).
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
SUPER PRO
L
R
X
A
Y
B
SELECT
START
SLOW
Detalhes que
SUPER PRO-2
COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE*
Se o seu Mega Drive* falasse, ele pediria o SUPER PRO-2.
DETALHES:
●Botão de disparo A+B.
●2 Botões laterais programáveis A, B ou C.
●3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velecidades para os botões A, B e C.
●Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Botão PAUSE.
SUPER PRO-2
A B C
SEMI-AUTO
OFF
AUTO
AUTO FIRE
SPEED
PAUSE
START
OFF SLOW
A+B
Chips do Brasil

SUPER PRO-8

COMPATÍVEL COM:
PROSYSTEM - 8 BABY* / NES*
Debulhador de games.
DETALHES:
- *Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.*
- *Botões de disparo L e R.*
- *Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).*
- *Design ergonomico com total encaixe para as mãos.*

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

SUPER PRO-3

COMPATÍVEL COM:
PHANTOM SYSTEM* / HI TOP GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO GAME* / TOP GAME* / VG 9000* / VG 8000* / DYNAVISION II E III* / HANDYVISION*.
O Joystick que te acompanha nos "Combates" fora de casa.
DETALHES:
- *Único programável.*
- *Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.*
- *Botões laterais de L e R.*
- *Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).*
- *Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).*

ÚNICO PROGRAMÁVEL

- SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO*** - CITRON - EL.GORZA - EL.MONTE FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA - SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGATEX FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL - KING JÓIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Electronic Arts

Esporte - 1 a 6 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

A jogabilidade continua sendo o ponto fraco do 3DO. Com respostas melhores, o jogo seria perfeito

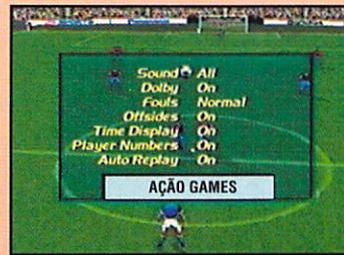
COMANDOS

A, B ou C	Pontapé inicial
COM A POSSE DA BOLA	
A	Chute alto/Cruzamento
B + Direcional	Passe
C	Chute para o gol
SEM A POSSE DA BOLA	
A	Carrinho
COM A BOLA NO ALTO	
C	Cabeçada/ Bicicleta
GOLEIRO	
A	Mira para ver onde a bola vai cair
B	Lança com a mão
B + A	Pega e chuta
C	Chuta a bola
ESCANTEIO OU LATERAL	
B ou C	Chuta/Arremessa

Que Fifa Soccer é o melhor game de futebol, todo mundo já sabe. O que muita gente não esperava era esta versão para 3DO. O resultado é simplesmente magnífico! Já na apresentação você quase não distingue as imagens do game das de jogos reais. O visual ainda dá direito a sete visões diferentes do campo e o transporta você para o meio de um estádio lotado, com toda aquela cantoria. O único problema é a jogabilidade: pra variar, as respostas são lentas. Mas é pouco para estragar este jogaço. Obrigatório!

A cenas da apresentação são animais. Melhor, só no estádio...

OPÇÕES

São as mais completas possíveis. Os tempos podem durar 2, 5, 10, 20 ou 45 minutos e a cronometragem pode ser corrida ou com paradas nos escanteios, laterais e tiros de meta. O clima no campo pode ser quente (Hot), seco (Dry), úmido (Damp), encharcado (Soaked) ou escolhido a esmo (Random). Se preferir, o jogo pode ser sem faltas ou impedimentos.

A tela de opções possibilita que você ajuste o jogo do jeito que quiser.

FIFA INTERNATION

MODOS DE JOGO

EXHIBITION

Este é o modo das partidas amistosas simples. Como nos outros modos, seis pessoas podem jogar de qualquer forma (1 contra 5, 2 contra 4, 3 contra 3 etc).

Se você tive seis joysticks à mão, dá para jogar de várias maneiras. Chame a galera e faça a festa

TOURNAMENT

Aqui você segue o esquema da Copa do Mundo. Você escolhe oito times e o computador os espalha em seis grupos de quatro equipes. Em cada grupo se classificam para a segunda fase os dois primeiros. Os quatro melhores terceiros também se classificam. As vitórias dão três pontos e os empates apenas um.

Em Tournament você faz a Copa em casa. Descole umas pipocas e faça o Brasil ser pentacampeão

LEAGUE

Você escolhe seis times e disputa um campeonato de pontos corridos com turno e returno. Desta forma todas as equipes se encontram duas vezes. O esquema de pontuação é o mesmo de Tournament.

Aqui o lance é somar a maior quantidade possível de pontos no turno e returno

CHAMPIONSHIP

Torneio em que você escolhe oito times que são divididos em dois grupos de quatro. O esquema é o de eliminatória simples, isto é, quem perde cai fora. Quando a partida termina em empate, a decisão acontece em dois tempos de prorrogação; se a igualdade persiste, a disputa vai para os pênaltis e sobra para o goleiro.

Se o empate persiste em Championship, depois da prorrogação, a partida é decidida nos pênaltis. Bata com o coração!

IMAGENS HISTÓRICAS

Entre uma partida e outra rolam ótimos videoteipes

BRASIL X ITÁLIA COPA DO MÉXICO 70

Tostão cobra a lateral, Rivelino recebe e Pelé emenda. Gooollllll!

A Itália dá o troco. Passe adiantado e Félix sai errado. O camisa 20 faz a finta e enterra na rede.

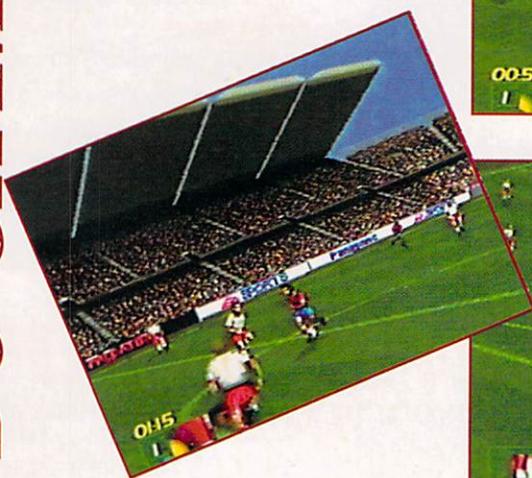
AL SOCCER

REPLAY

Depois de cada gol, entra um replay automaticamente. Se preferir, você pode pausar o jogo e controlar o replay. Assim dá para ver o gol de cinco ângulos diferentes.

Quando você pausa o game para ver o replay, pintam na tela os comandos do joystick que controlam a câmera

VISÕES DO GRAMADO

Você tem sete diferentes ângulos para ver o jogo. Saca só!

Tem câmera na altura dos ombros dos jogadores, em diferentes pontos da geral e das numeradas e outras

FIFA SOCCER 95

Praticamente todo mundo que curte futebol torce para duas camisas: a da seleção brasileira e... a do seu time do coração. A Electronic Arts, que não é boba, sacou logo e botou tudo isso em Fifa Soccer 95, que a Tec Toy está lançando aqui. O cartucho traz a cereja que faltava no pudim: a maioria dos times brasileiros e outros entre os mais importantes do mundo. Assim o game incorpora as eternas disputas regionais e fica muito mais divertido, mesmo porque a Copa só acontece a cada quatro anos. Gol de placa!

FIFA SOCCER 95
Electronic Arts
Esporte - 1 ou 2 jogadores
16 Mega - Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

A entrada dos times mais importantes do mundo é ótima e deu novo fôlego para o cart. Gol contra é sempre assinalado para o atacante do time favorecido que está mais perto da bola! Coisa de americano...

COMANDOS

NO COMEÇO DA PARTIDA	
Qualquer botão	Chute
COM A POSSE DA BOLA	
A	Chute alto
B	Passe
C	Chute para o gol
SEM A POSSE DA BOLA	
A + Direcional	Carrinho
B	Troca a estrela dos jogadores
C	Corre
B + C	Empurra o adversário
COM BOLA ALTA	
A	Bicicleta/Cabeçada
GOLEIRO	
A	Ativa e desativa a mira
B ou C	Lança com os pés
ESCANTEIO OU LATERAL	
A	Ativa e desativa a mira
B ou C	Cobra lateral/Escanteio

Agora você não comanda apenas a seleção canarinho. Chame aquele camarada que torce para o time rival e resolva as diferenças no gramado. Sem violência!

MODOS

FRIENDLY

Partidas simples que, quando permanecem em igualdade, são decididas em dois tempos de prorrogação e pênaltis.

Friendly é o único modo em que é possível jogar contra qualquer time. Dá para pegar uma equipe brasileira, por exemplo, e encarar uma seleção de outro país. Demais!

TOURNAMENTS

Você seleciona 8 times e o computador os coloca em um grupo maior: tudo depende do número de times de cada país. Se for no Brasil, o grupo tem 16 times; se for na França são 20. Se colocar em World, serão 6 grupos de 4 equipes, no mesmo esquema da Copa do Mundo.

LEAGUE

Aqui você seleciona 8 equipes que disputarão um campeonato com turno e returno com os times restantes da liga. Na Inglaterra, por exemplo, são 22 times. Se tiver escolhido World, o campeonato conta com 16 seleções.

AJUSTES ESTRATÉGICOS

Estes ajustes são possíveis em todos os modos de jogo e servem para trazer mais realismo às partidas.

TEAM COVERAGE

Ajusta a área de atuação dos jogadores da defesa, meio-de-campo e ataque.

Use de critérios técnicos para definir o espaço do campo em que seus atletas devem atuar

TEAM FORMATION

Aqui você escolhe a formação tática da sua equipe. Pode ser um 3-5-2, 4-4-2, 4-2-4, 4-3-3 ou com um líbero (Sweeper).

Escolha um sistema tático ofensivo para o seu time. Afinal, é disso que o povo gosta!

GOLEADA DE EMOÇÕES

Desta vez, você tem direito a mais de 200 times, inclusive seleções nacionais, seleções dos continentes e os mais importantes times do E.U.A, Espanha, França, Inglaterra, Alemanha, Itália, Holanda e Brasil, é claro. Os brazucas comparecem com 16 times e alguns foram identificados por cores erradas como o Internacional (que virou alvi-verde, ao contrário do tradicional alvi-rubro) e a Portuguesa que teve o seu verde/vermelho trocado por azul e branco. Mas essas mancadinhas não comprometem o resultado final que é animalescamente bom.

Os torcedores da Ferroviária não devem ter acreditado: seu time do coração entrou no cart... com o uniforme do Marília!

Agora é fogo: Palmeiras X Guarani com todos os jogadores de camisa verde. Algum time precisa trocar a camisa, né?

OPÇÕES

As opções são as mesmas do jogo anterior. Você pode ajustar a marcação (ou não) de faltas e impedimentos, controle sobre o goleiro, clima, duração dos tempos e muito mais. Quando você seleciona opções e aperta A, vai para a tela de Cheats, que traz algumas novidades. A mais legal é a Invisible Walls que funciona como se existisse uma parede de vidro sobre as linhas do campo. Assim, as partidas ficam sem escanteios e laterais. Também experimente Curve Ball que permite controlar a bola com o Direcional depois que ela sai do pé do atleta.

Outra de Cheats é o Super Defense. Ela faz com que seus zagueiros cheguem mais rápido as bolas rebatidas ou em poder do adversário

DE JOGO

PLAYOFFS

Em Playoffs, você escolhe 8 times que são divididos em 2 grupos de 4. O esquema é o de eliminatórias simples, onde quem perde cai fora. Quando você seleciona World, escolhe 8 times e o computador outros 8. Assim ficam 16 equipes divididas em 2 grupos e o esquema também é de eliminatória simples.

A tela dos Playoffs mostra todo o cronograma de jogos até a final. Escreva o nome do seu time no pódio

OS TIMES DO BRASIL

América-RJ
Bangu, Botafogo,
Bragantino,
Corinthians,
Ferroviária, Flamengo,
Fluminense,
Guarani
Internacional-RS,
Palmeiras,
Portuguesa, Ponte
Preta, Santos,
São Paulo e
Vasco da Gama.

Quando for escolher uma equipe, preste muita atenção no gráfico que mostra o rendimento. Senão você corre o risco de pegar um azarão

TEAM ESTRATEGY

São seis estratégias. Você pode pôr o time inteiro no ataque, na defesa ou jogar na base dos lançamentos e chuveirinhos, entre outras opções.

Use lançamentos longos (Long Ball). São ótimos para aproveitar os atacantes avançados

SUBSTITUTIONS

Serve para escalar o time ou substituir qualquer atleta. Preste atenção em características como habilidade, velocidade, resistência etc.

Não troque seis por meia dúzia. Antes de substituir, verifique a performance de cada atleta

Sempre que você quer rever um lance, é só colocar no Replay. Para isso, basta pausar, colocar no Instant Replay e apertar C. Com A + Direcional você avança ou retrocede, C muda a visão e quando você vai apertando B, a imagem avança quadro a quadro. Se preferir pode mover a mira com o Direcional e assistir o lance tendo como referência qualquer ponto do campo

Comemore seus gols com barulho. Após marcar um gol, use o botão A para ouvir o grito do narrador, o botão B para tocar a buzina e o botão C para estourar rojão. Só alegria!

ZERO TOLERANCE

ZERO TOLERANCE
Accolade
Ação/Estratégia - 1 jogador
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Bom lançamento. O mapa deveria indicar a posição dos inimigos para facilitar a vida do jogador

COMANDOS

C	Trocar de arma
B	Usar arma/Soco
B + Direcional	Socos ou chutes
A + ↑	Pulo
A + ↓	Deitar no chão

★ Ao morrer você seleciona outro agente, mas soldado morto não volta mais.

SUA EQUIPE

Captain Satoe Ishii
Codinome Soba. É a mais rápida e tem olhos de lince.

Major Tony Ramos
Codinome Weasel. Domina 14 estilos de luta.

Captain Scott Haile
Conhecido como Psycho ou Demolidor. Ele é demais com granadas e minas.

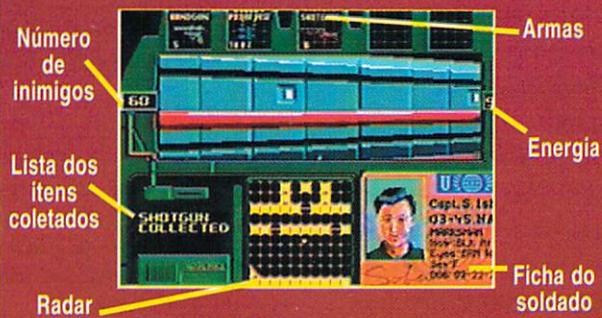
Major Justin Wolf
Codinome J.J.Wolf. Médico condecorado, maneja qualquer arma.

Major Thomas Gjoerup
Codinome Basse. Bom estrategista, mas regular com armas.

Seguindo o estilo de Wolfenstein 3D para SNES e de outros como Terminator Rampage e Doom, para PC, a Accolade lança agora Zero Tolerance. Um game de tiro e estratégia onde o único objetivo é destruir para sobreviver. A visão é em primeira pessoa e os gráficos não estão lá grande coisa. Mas o game deve agradar a galera que curte uma boa mira.

DE OLHO NA TELA

MISSÃO QUASE IMPOSSÍVEL

Cinco caras formam o Planet Defense Corps e você é um deles. Ao ouvir a sirene do alojamento, eles se armam até os dentes, pois sabem que há problema pra resolver. Desta vez, um grupo de aliens e matadores profissionais invadiu o quadrante Europe 1 do planeta e só tem uma coisa em mente: acabar com você. Prepare-se para uma guerra sangrenta.

EQUIPAMENTOS

Como num RPG, você os encontra pelo caminho: **Bio Scanner** (detecta inimigos), **Medical Kit** (repõe energia), **Bullet Proof West** (colete à prova de balas), **Fire Extinguisher** (extintor), **Fire Suit** (roupa antifogo), **Flashlight** (lanterna) e o **Night Vision** (óculos noturnos).

ARMAS

Você começa com várias e pega as que eram dos inimigos. São elas:

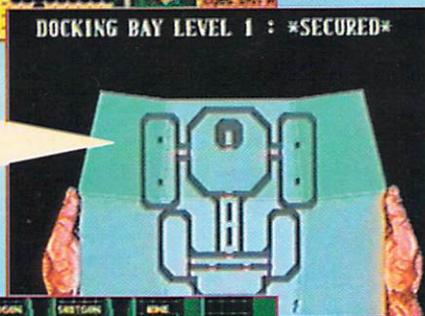
HANDGUN	Pistola rápida, mas gasta munição demais.
LASERGUN	Ideal para inimigos rápidos.
MINE	Boa para grupos de inimigos. Use com cuidado!
PULSE LASER	Use em longas distâncias.
ROCKET LAUNCHER	Também para longas distâncias, mas com maior poder de fogo.
SHOTGUN	Uma boa arma (calibre 12), com forte poder.
HAND GRANADES	Para detonar inimigos aos montes.

COMO JOGAR

Quando vence todos os inimigos, você passa de nível e ganha uma password. O game se resume em percorrer os níveis com cautela e em usar as armas adequadas. A dificuldade aumenta a cada nível.

Quando pintam grupos grandes é uma boa você atirar deitado para proteger-se

Para encontrar o elevador e sair do nível, aperte Start para ver o mapa

Ande com cautela, pois há caras que aparecem do nada

BOOGERMAN
Interplay

Aventura - 1 jogador

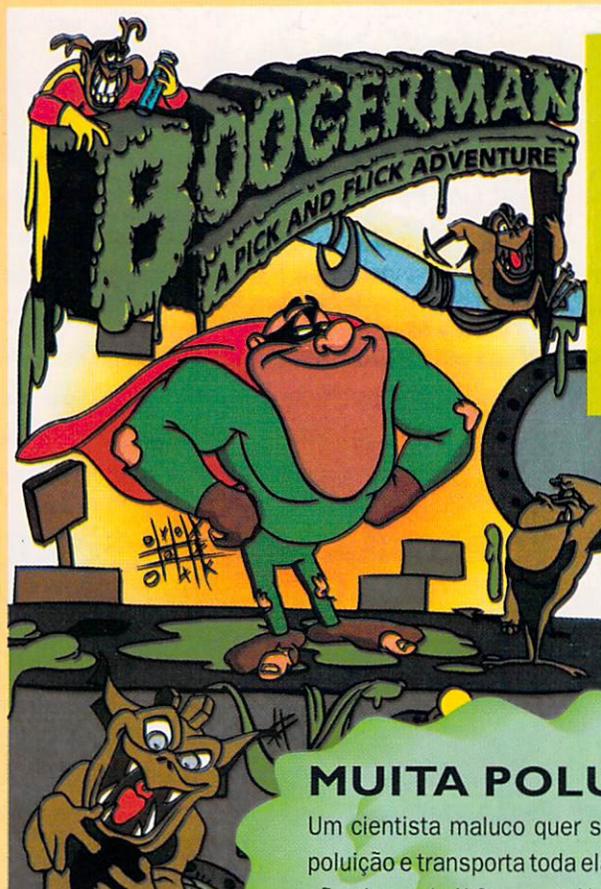
GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Apesar de ter estrutura conhecida, a história é bem diferente e divertida

COMANDOS

B	Pular
A	Atirar muco
A com leite	Muco mais forte
C	Dar arroto
C Segurado	Superarroto
↓	Abaixa
↓+ C	Peido
↓+ C Segurado	Superpeido
B + C (segurado)	Voar (só com a pimenta)

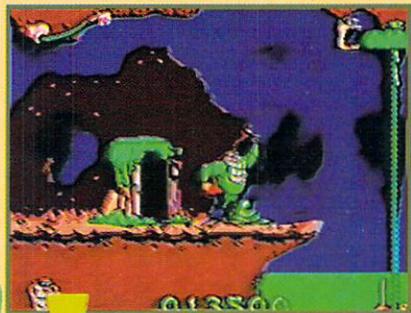
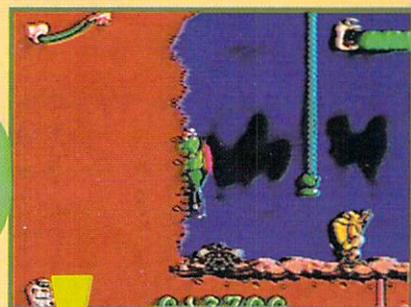
ITENS

Muco	Aumenta o marcador de energia
Caixa com letra B	Aumenta um pouco o marcador de arrotos
Desentupidor	Coletando vários, faz a escada na fase de bônus
Capa	Restaura a força
Leite	Aumenta o poder do muco
Pimenta	Para voar
Rosto	Vida extra
Monte de lixo	Esconde itens
Privada	Transporta para outro mundo
Nariz	Dá passagem
Lata de muco	Marca tela

Depois de pegar este cart na prateleira da locadora, é bom ir correndo lavar as mãos. Você estará em contato com o mundo engraçado mas sujíssimo de Boogerman, uma alegre mistura de Cascão com a dupla Beavis and Butt-Head. Irk! São seis fases em mundos imundos. Cada uma com três ou mais telas e chefão no final. Não faltam itens e inimigos com cara de idiotas. Atenção moçada que gosta de um dedo no nariz: this is your game!

MUITA POLUIÇÃO

Um cientista maluco quer salvar o mundo da poluição e transporta toda ela para uma dimensão chamada X-Crement. Nela, um milionário excêntrico resolve investir secretamente no lugar para onde vai a sujeira e acaba entrando na máquina de transporte. E dá no que dá... ele passa a ser o herói do X-Crement. Agora, aqui entre nós, o cara entrou demais no espírito da coisa.

99 VIDAS

Na fase Nasal Caverns, você pode acumular até 99 vidas. Dá um trampo, mas vale a pena.

Depois do primeiro marca-tela, caia e fique na plataforma. Não desça pelo cipó de muco. Dê um arroto e entre pra direita e pegue uma vida

Saia, desça até o final, entre no buraco à direita, mate o globin e pegue outra vida. Repita o lance quantas vezes quiser

FLATULENT SWAMPS

Nos narizes, aperte ↑ para entrar de um lado e sair pelo outro

Ao terminar uma tela, aparece esta fase de bônus. Para ganhar uma vida você precisa ter recolhido todos os desentupidores e discos vermelhos para fazer uma escada

Hickyboy é o chefe. Sua arma é uma galinha que dispara ovos. Fique no galho da árvore e ataque com arrotos ou pulos, mas somente depois que ele atacar

THE PITS

Você está dentro dos restos intestinais de algum ser. Vendo a privada, entre e faça uma rapa de itens

Revolta é a chefona que dá saltos com vara e atira réplicas de seu rosto. Fique nos canos verdes atuando só no contra-ataque. Ao ser derrotada, ela desmaia vendo o próprio rosto

THE LION KING

Yes! Um console de 16 bits pode fazer ma-ra-vi-lhas! Este The Lion King, da Virgin, é prova disso: são 24 Mega de muita aventura e emoção. O clássico da Disney faz sua aparição em videogame num jogo, acima de tudo, inteligente. O som é excelente, com todas as músicas do filme. Gráficos tudo a ver. A estrutura do game é simples: dez fases curtas com desafio pauleira. Se alguém está pensando que é jogo pra criancinha, engana-se. Simplesmente NÃO deixe de jogar.

IRMÃOS RIVAIS

Mufasa e Scar são irmãos. Mufasa é o bondoso rei que respeita todos os animais para manter em harmonia o ciclo da vida e pretende ensinar tudo para seu pequeno filho, Simba. Scar é o irmão invejoso e malvado que vê no sobrinho seu maior rival, pois pretende herdar o reino após a morte de Mufasa. Para atingir seu objetivo, Scar provoca a morte do rei com o auxílio das horrendas hienas e faz com que Simba, sentindo-se culpado pela morte do pai, fuja.

COMEÇA A AVENTURA

Agora que você já conhece toda a história, veja as dez fases do game desde a infância de Simba.

THE PRIDE LANDS

Lá no alto, depois de muita subida, encare a hiena. Quando ela ficar ofegante, pule na bicha

Simba deve explorar uma formação de pedras com árvores, coletando insetos para recarregar seu urro e sua energia.

ROAR AT MONKEYS

Para atravessar esta fase, anote este segredo: urre para todos os macacos cor-de-rosa. Eles mudam de sentido e te jogam para o local certo.

Pule de rabinho em rabinho e suba pra pegar este Continue. Para conseguir agarrar-se nos rabinhos aperte ↗ + →

Os macacos vão fazer a festa de novo e mandar você pra ema. Fique ligado: aqui não há setas e ainda pintam uns rinocerontes cor-de-rosa pra fazer você cair. Quase não dá pra vê-los.

Para correr na ema, faça o seguinte ao passar pelas árvores: pule, abaixe, pule, pule, abaixe, pule duas vezes, abaixe, abaixe, pule duas vezes, pule

Fase de Bônus

Você joga a fase de bônus quando encontra o besouro colorido. Pegue o maior número de insetos que puder e evite as aranhas

---

THE LION KING
Virgin
Aventura - 1 jogador
24 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Além de ser empolgante, o game é um bom exemplo de como se pode usar a criatividade.

COMANDOS

Simba pequeno

A	Urrar
B	Pular
↘	Rolar

Simba adulto

A	Urrar
B	Pular
X Perto do inimigo	Girar e atirar longe
Y	Dar patadas

ITENS

JOANINHA AZUL
Aumenta o urro

JOANINHA VERMELHA
Aumenta a energia

JOANINHA MARROM
Completa metade da energia

JOANINHA AMARELA
Completa energia

SOL
Continue

MOSCA AZUL
Perde o urro temporariamente / Termina a fase de bônus

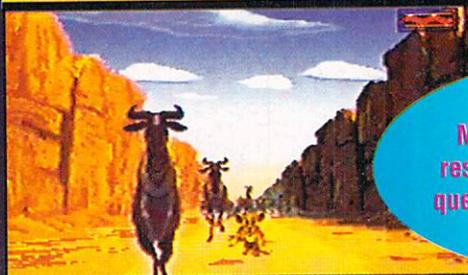
ARANHA, BESOURO, LOUVA-DEUS
Tiram energia / Terminam fase de bônus

ELEPHANT GRAVEYARD

Simba está no cemitério de elefantes. Foi mais uma armação de Scar para levar o sobrinho ao perigo.

Ao avistar estas águas fétidas, suba correndo pelas rampas do penhasco

THE STAMPEDE

Incrível. Movimento frontal com resultado perfeito. Parece que os bichos vão pular em cima da gente!

Simba deve desviar das pedras e dos antílopes, sempre pulando

SIMBA'S EXILE

A fase é bem parecida com a primeira. Agarre-se às pedras e encare pequenos animais.

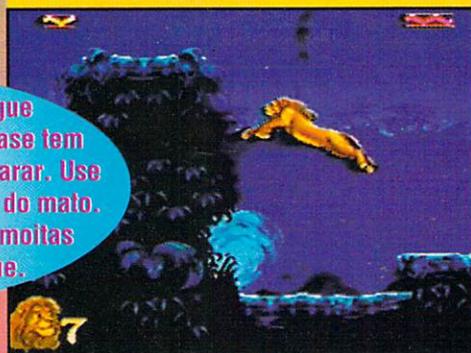
Para proteger-se dos espinhos, pule de pedra em pedra, sempre nas menores

HAKUMA MATATA

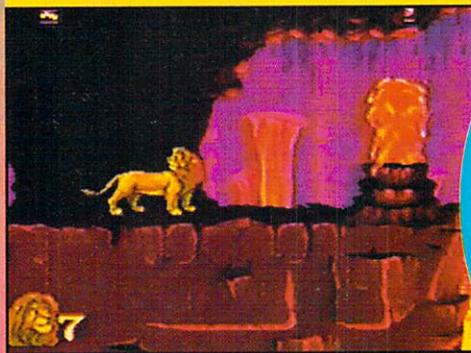
O lema de alegria dos animais despreocupados é esse Hakuma Matata. E Simba entra no ritmo.

Após marcar a tela pela segunda vez, caia num buraco e siga pra direita. Você vai encontrar esta cachoeira e deve ir subindo pelos troncos

SIMBA'S DESTINY

Já adulto, Simba segue sua jornada na selva. A fase tem muitos leopardos para encarar. Use suas garras para livrar-se do mato. Fique esperto: uma das moitas esconde um Continue.

Passe direto pela terceira rocha e pegue um item. Volte e derrube a pedra para usar como apoio

BE PREPARED

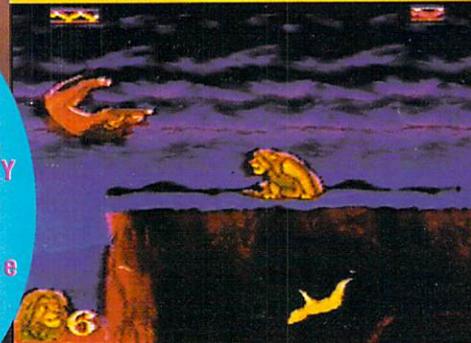
Simba vai precisar ser hábil para sair deste lugar cheio de fogo e lava. Mostre as garras contra morcegos e hienas e use a balsa no rio de lava.

Pequenos vulcões não faltam. Espere a lava baixar e pule

SIMBA'S RETURN

Simba vai para o covil das hienas. A fase é só entra-e-sai de cavernas. Comece entrando na terceira. Todas estão bem guardadas. O melhor momento de ataque é quando as hienas já estiverem com a língua de fora.

Suba nas plataformas sem fogo e espere as outras se apagarem antes de avançar

PRIDE ROCK

Última fase. Na primeira aparição de Scar, pule nele e aperte Y várias vezes. Ele fugirá. Vá pela esquerda, subindo e tomando cuidado com os raios.

Jogue Scar penhasco abaixo apertando o X bem perto do inimigo

SUPER RETURN OF THE JEDI

SUPER RETURN OF THE JEDI
JVC

Ação - 1 jogador
16 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Os chefes poderiam ser mais difíceis. Mas o que faltou mesmo foi a visão de simulador. Ela só pinta no final e meia-sola.

A mais bem sucedida saga espacial do cinema fecha sua trilogia em games com Star Wars - Super Return of the Jedi. Como de costume, a Lucas Arts e a JVC não brincaram em serviço. Os gráficos são muito bem feitos, embora mais escuros que na versão anterior. O ponto forte é o som: efeitos absolutamente brilhantes e trilha sonora DEZ! A principal novidade é que antes da maioria das fases você pode escolher o personagem. Assim, durante o jogo você comandará Luke, Han, Lea, Chewbacca e até o ewok Wicket. Prepare-se para mostrar que você também tem a força!

O game traz algumas fases de naves como esta da bike voadora. O visual é alucinante!

Entre as fases pintam animações que contam a história

Quando você morre, pode mudar de personagem. Basta voltar para a tela e fazer a escolha

COMANDOS

B	Pulo (apertando 2 vezes, ele dá um pulo duplo)
Y	Tiro
X	Explode a Thermal

ITENS

Moedas - 100 valem uma vida
Corações - repõem energia
Espadas - Aumentam barra de energia
Cápsulas Verdes - Recarregam armas
Thermal Detonator - Explode tudo

A VITÓRIA DO BEM

Desta vez o Império está reconstruindo a Estrela da Morte e os rebeldes encabeçados por Luke Skywalker, princesa Lea e pelo horroroso Chewbacca têm que impedi-los. Mas Han Solo foi aprisionado por Jabba. Desta forma, nossos heróis devem libertar seu companheiro antes de barrar os maléficos planos do Império. Depois de derrotar Darth Vader, você terá que enfrentar o próprio Imperador. Uma ótima oportunidade para acabar com o mal de uma vez por todas.

ARMAS EXCLUSIVAS

Os personagens tem armas diferentes mas com comandos semelhantes. Luke tem habilidades específicas (Force Powers) que você seleciona com Select e usa apertando X. Dá para comandar uma espada voadora, congelar inimigos, tornar-se invisível e até recarregar a sua energia. Han é o único que atira bombas (com A). Chewbacca e Lea dão umas giradas bem legais (aperte A). Todos os personagens podem pegar e usar a Thermal Detonator, que explode todos os inimigos da tela. Mas não demore senão o item some.

ACUMULE 99 VIDAS

Na fase 6 (Inside Sail Barge) vá até o elevador e suba. Depois vá para a direita e suba novamente. Você encontrará 2 vidas e 2 corações de energia. Feito isso, basta morrer e fazer o caminho de novo para acumular as vidas. Dá para fazer a mesma coisa em outros locais. Procure-os!

É mais fácil detonar o quarto chefe com Han ou Chewie. Concentre os seus ataques no braço. Quando ele chegar perto, mande bombas!

Estas paredes escondem vários itens, como armas e vidas. Detone-as!

Na fase 13 (Tower Entrance Vader) o chefão é o famoso Darth Vader. Quando ele voar, gire e dê um monte de espadadas

O número da direita (scouts) é o de inimigos para eliminar. Para isso, encha-os de tiros ou jogue-os nas árvores

Aqui, siga o caminho indicado pelas setas e estoure os canhões giratórios antes de ser atingido

Agora vem o próprio imperador. Mas o cara é coxinha. Quando ele estiver no chão, fique atrás dele dando espadadas e desviando dos raios

Wicket pode atirar flechas nos troncos para usá-las como degraus. Aproveite!

Fique nas plataformas atirando sem parar para destruir o décimo chefe. Olho vivo nos lasers!

O momento mais difícil. Você atravessou os túneis. Agora você passa de novo, mas com tudo explodindo. Seja delicado nos comandos

O chefe da fase 9 é uma nave que desembarca vários robôs. Bata na nave repetidamente para parar o desembarque

Cada nave que é destruída fornece um coração de energia. Faça a festa!

TODAS AS PASSWORDS

FASE 2 - ZJLMRJ	FASE 10 - CPMRZV
FASE 3 - LZLKJF	FASE 11 - BPFFZQ
FASE 4 - VTYMZX	FASE 12 - RMNVLC
FASE 5 - QZNFPP	FASE 13 - VQXDQJ
FASE 6 - VKCDFD	FASE 14 - HLQMVL
FASE 7 - ZCTKFC	FASE 15 - VQJGWF
FASE 8 - LFWLTQ	FASE 16 - ZZSTXZ
FASE 9 - QDQGKH	

SPARKSTER
Konami

Aventura - 1 jogador
8 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Na mosca: o primeiro jogo para Super NES deve criar uma nova legião de fãs

COMANDOS

Y	Espadada
Y apertado	Liga o foguete
↑ + Y	Voa
B	Pulo
R	Girada para a direita
L	Girada para a esquerda

★Você começa com 3 vidas e o número de Continues varia conforme a dificuldade: Fácil (7), Normal (5) e Difícil (3 e traz uma fase a mais).

★Pegue os diamantes (100 valem uma vida) e as comidas (repõem a energia).

★O game aceita passwords e o joystick é configurável.

Depois de conquistar a galera do Mega Drive com duas aventuras, Sparkster finalmente estréia no SNES. Nesta versão, o gambá espacial está ainda mais rápido que no original. O cart traz a tradicional qualidade Konami: gráficos, som, jogabilidade e diversão garantidas. Afie a sua espada, aqueça o foguete e prepare-se para uma aventura arrasadora.

GAMBÁ HERÓI

Alguns anos depois de se consagrar em Rocket Knight Adventures, quando destruiu a nave Pig Star e recuperou a paz no universo, Sparkster é novamente chamado. Desta vez os problemas são no reino Eginasem, onde um exército de lobos, liderado pelo General Lioness, deu um golpe de estado e seqüestrou a princesa Flora. Ela guarda um brinco especial que, há muitas gerações, garante a paz no planeta. Sparkster deve resgatar a princesa.

Aproveite quando a viseira do capacete do primeiro chefe se abrir para acertar em seus olhos. Cuidado com seus raios

Detone o segundo chefe acertando-o no meio da cabeça. Fique ligado nos braços do vilão

Acabe rápido com a chefe-cobra. Se marcar, ela começa a atirar e a coisa complica

Para destruir esse chefe, primeiro estoure os 3 canhões. Feito isso, vá para o outro lado e bata no robozão

Cuidado com esse chefe-serpente. Bata apenas na cabeça. Se bater na cauda, ela se divide e o seu trabalho duplica

O velho inimigo de Sparkster, Axel Gear, é o chefe da fase. Fique longe do cara, descendo espadadas

Esse você vence com os punhos. Use L ou R para dar porradas. Concentre os seus ataques nos braços do seu adversário

Lioness, finalmente. Fique perto dele batendo com a espada e desviando do fogo e dos raios que caem do teto

A BARRA DE CORAÇÕES É A SUA ENERGIA (NO LADO DIREITO). ACIMA DELA ESTÁ A DO FOGUETE. PRESTE ATENÇÃO POIS SPARKSTER SÓ VOA QUANDO ELA ESTÁ CHEIA

Quem se amarra em abobrinhas com certeza é fã destes dois escrotinhos e vai se arriscar no game. A versão de SNES está bem diferente da de Mega. Neste cart, a aventura dos caras é só andar pelas fases e dar porretadas em todo mundo. Beavis e Butt-Head – pasmem! – não barbarizam com aqueles arrotões e sujeiras piores. Coisas da Nintendo! O game tem seis fases com subtelas de estruturas bem simples: basta dar cacetadas e pegar itens para repor energia. Você escolhe a ordem das fases em que quer jogar.

A sala dos garotos dá coceira em qualquer dona-de-casa. Que nojo!

BEAVIS AND BUTT-HEAD
Viacom

Aventura - 1 ou 2 jogadores

- GRÁFICO ●●●
- SOM ●●●●
- DESAFIO ●●
- DIVERSÃO ●●●
- JOGABILIDADE ●●●●
- ORIGINALIDADE ●●

Falta clima, história e objetivo para este cart. Ele ficou devendo muito em relação à versão de Mega

COMANDOS

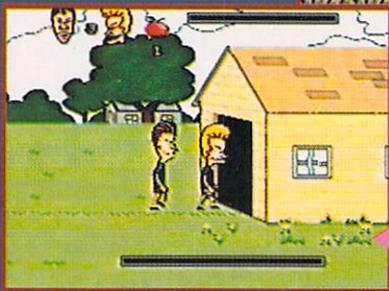
A perto de outro cara	Joga-o longe
B	Pular
Y	Atacar
↓	Pegar item
↑	Pegar comida
Select	Trocar personagem

★ Entre uma fase e outra rola uma pescaria de itens. Mas há uma velha e um cachorro para quebrar o seu barato

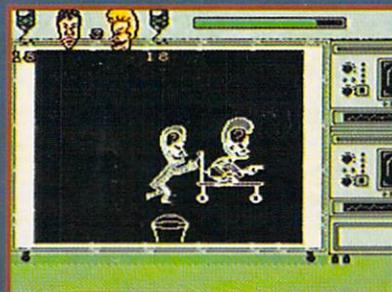
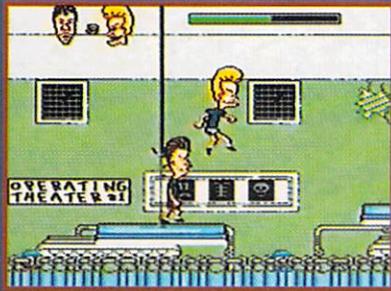
PELAS RUAS

Ao ver comida no chão aperte ↑ para a língua pegar o rango

Pule o ancinho senão ele vem direto na fuça do horroroso

Já em outra tela, vá pulando os varais e atacando os cães

Esta fase acaba quando eles entram na casa e pegam uma serra. Sabe-se lá pra quê!

HOSPITAL

Nesta tela você fica na maca e deve pegar o soro para repor energia

Meu! Dê só uma sacada no que os caras têm na cabeça: uma interrogação no lugar do cérebro

Dê rolê pelas luminárias da sala de cirurgia, mas cuidado pois elas caem

No fim da fase enfrente a enfermeira que dá bundadas

PASSWORDS

FASE DAS RUAS
HEH YEA YEA HUH HEH
WOA HEH HEH

FASE DO HOSPITAL
HEE WOA YEA YEA HEH
HEH HEE HEE

INDIANA JONES' Greatest Adventures

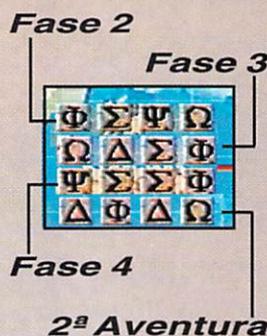
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES/ JVC

Aventura - 1 jogador

- GRÁFICO ●●●
- SOM ●●●
- DESAFIO ●●●
- DIVERSÃO ●●●
- JOGABILIDADE ●●
- ORIGINALIDADE ●●●

O game é regular e agrada pela semelhança com os sucessos do cinema.

COMANDOS

A	Rolar no chão
B	Pular
X	Granada
Y	Usar arma/Socar (sem arma)
L e R	Socar
Select	Escolher arma

PASSWORDS

Você pluga o cart e lá vem aquela música tão conhecida dos fãs do professor aventureiro Indiana Jones. A JVC traz um jogo baseado nos três filmes da série: Os Caçadores da Arca Perdida, O Templo da Perdição e A Última Cruzada. As fases trazem etapas correspondentes às histórias originais, com animações do filme e tudo o mais. Muito legal. O game é regular e envolvente. É daqueles em que você torce pra chegar ao final, só pra conferir.

REVIVENDO EMOÇÕES

Pode confessar, galera! Todo mundo já assistiu "trocentas" vezes aos filmes. No cart as aventuras estão na ordem. Indy conta com seu chicote, uma pistola e granadas, que aparecem pelo caminho. Os itens são os manjados rostinho (vida), coração (energia) e pedras (pontos, cada 100 valem uma vida). Ao final da fase, aparecem passwords de letras gregas.

CAÇADORES DA ARCA PERDIDA

Acompanhe alguns lances da primeira aventura, que tem quatro fases.

Em 1936, Indy encontra um ídolo dourado numa expedição na América do Sul. Beloq, um pesquisador larápio, rouba-o de Indy. Depois de algum tempo, Indy é informado de que Beloq está querendo a Arca Sagrada. É assim que tudo começa.

O cenário é de ruínas indígenas. Indiana deve pular as ventosas do chão e usar seu chicote com esperteza para passar de um extremo a outro

Após encontrar o tal ídolo, saia a milhão pois lá vem a pedra atrás . Pule obstáculos e seja rápido

A terceira fase é bem enroscada e você está no Cairo. O jarro verde vai te ajudar muitas vezes para escalar o alto das casas

O carroceiro atira montes de feno. Enfrente-o com a arma e suba na carroça para encarar o grandalhão que pinta depois

Depois de passar por um cenário de minas com velhas pontes de madeira caindo, Indy vai encontrar o local onde a fabulosa Arca está escondida

Na tela final, a Arca é aberta e liberta fantasmas. Atinja o protetor da Arca e os fantasmas

THE INCREDIBLE HULK

THE INCREDIBLE HULK
U.S. Gold

Ação - 1 jogador
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●
JOGABILIDADE	●
ORIGINALIDADE	●●

A excessiva preocupação com os gráficos estragou o som e a jogabilidade

COMANDOS

1	Socar
2	Pular
Pause e depois 1 ou 2	Se transforma em Bruce Banner (precisa ter a cápsula de transformação)

★ **Quando Bruce anda abaixado, os inimigos não o acertam. Boiada!**

O atormentado gigante verde acaba de desembarcar no Master System. Só que, antes de começar a soltar rojões, fique sabendo que não há muitos motivos para isso. A U.S. Gold tentou fazer um cart bem parecido com o do Mega, que já não era tudo isso. O resultado: os gráficos ficaram bem legais mas este excesso de memória gasta no visual acabou comprometendo o som e principalmente a jogabilidade, com respostas lentas e imprecisas. Sem falar nos "paus" que o cartucho dá durante o jogo. Se mesmo assim você quiser experimentar este Hulk, vá em frente, afinal ele não tem culpa. Só não vale ficar verde de raiva...

RADIAÇÃO TRANSFORMADORA

Bruce Banner era um cientista pacato que trabalhava intensamente em seu laboratório de física nuclear. Tudo corria bem até que ele sofreu uma grande carga de raios Gamma durante um acidente. Depois disso, Bruce ganhou a capacidade de se transformar numa grande criatura verde, o incrível Hulk. Isso sempre acontece quando o físico é ferido ou contrariado. No jogo ele terá de enfrentar um exército de aliens e robôs liderados por Lester, vilão que deseja conquistar o mundo.

Uma boa estratégia é evitar os inimigos sempre que possível. Assim você não se desgasta e ganha tempo

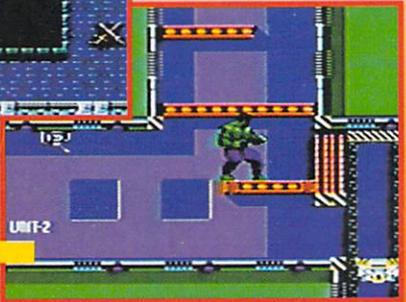
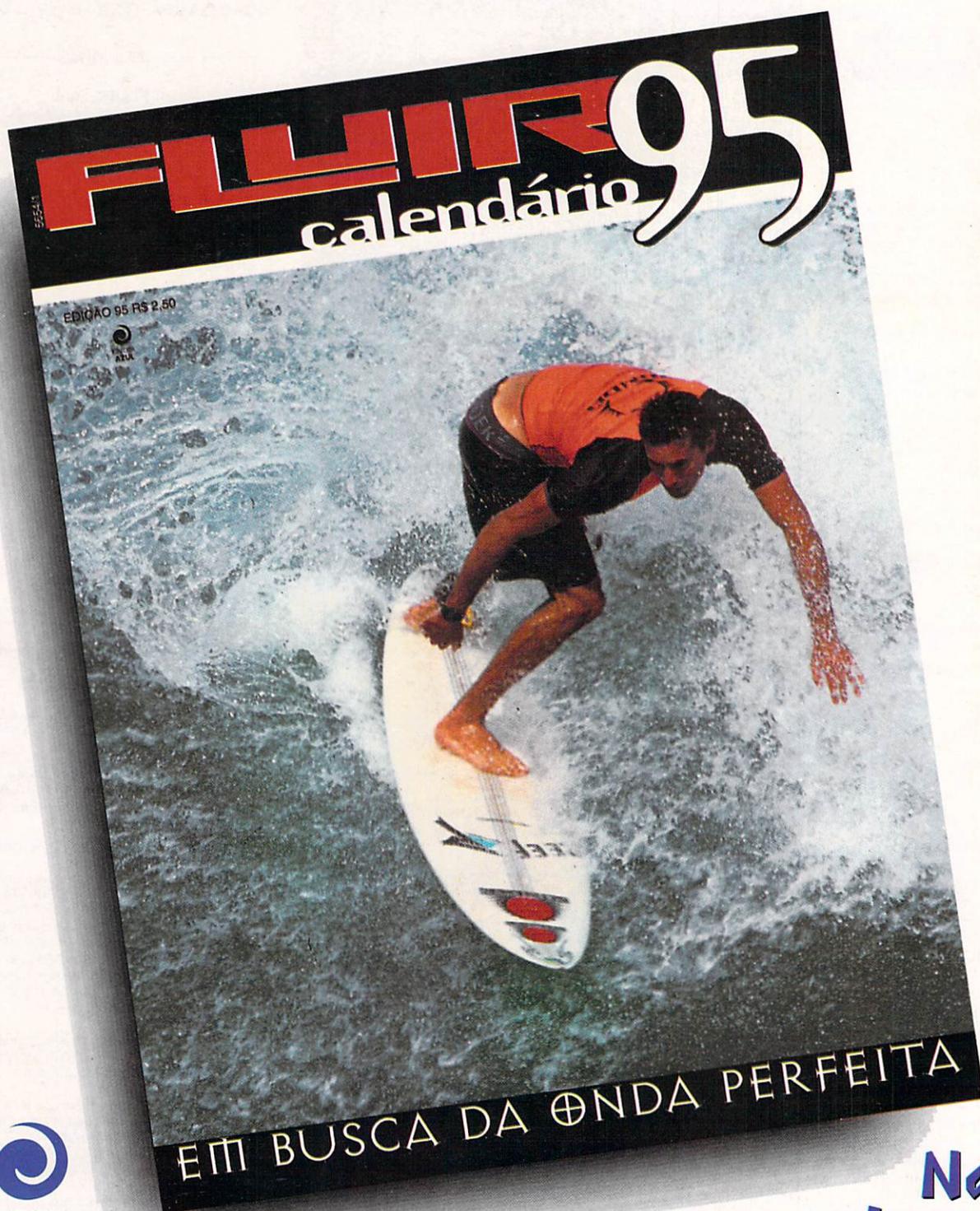
ITENS RADIOATIVOS

Hulk tem 3 níveis de dificuldade e você comanda Hulk ou Bruce Banner. Tudo depende da quantidade de energia. Quando está baixa, vira Bruce e quanto mais a barra fica cheia, Hulk fica mais poderoso. Bruce é fraco mas pode passar por passagens apertadas em que o grandalhão não entra. Além disso, ele se defende com uma arma que pode ser encontrada pelo caminho. Os outros itens que você deve pegar são as cápsulas gamma, que repõem a sua energia e as cápsulas de transformação, para se transformar em Banner no momento que quiser. Fique esperto pois quando Bruce é atingido e tem uma razoável quantidade de energia, automaticamente se transforma em Hulk

Logo no comecinho, desça a escada e pegue a cápsula de transformação e a arma de Banner

Bata nesta cara para que o chão se abra e você saia deste lugar

O segundo chefe é bem pentelho. Pegue os blocos que ele solta e jogue-os de volta

Subir nas plataformas que ficam virando é a maior dificuldade. Tenha paciência!

As ondas mais alucinantes o ano inteiro no seu pico.

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto
Ilustração de Capa: Sérgio Carreras

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

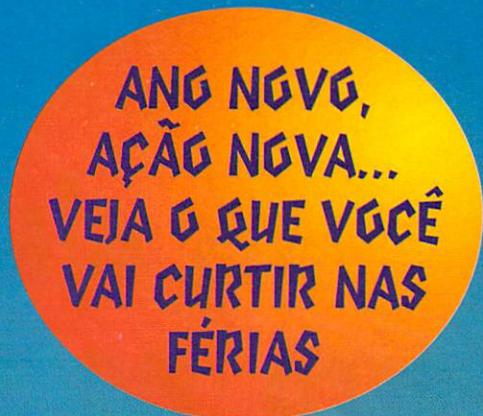
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdulack Filho

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **73**, dezembro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

ANO NOVO, AÇÃO NOVA... VEJA O QUE VOCÊ VAI CURTIR NAS FÉRIAS

3DO
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

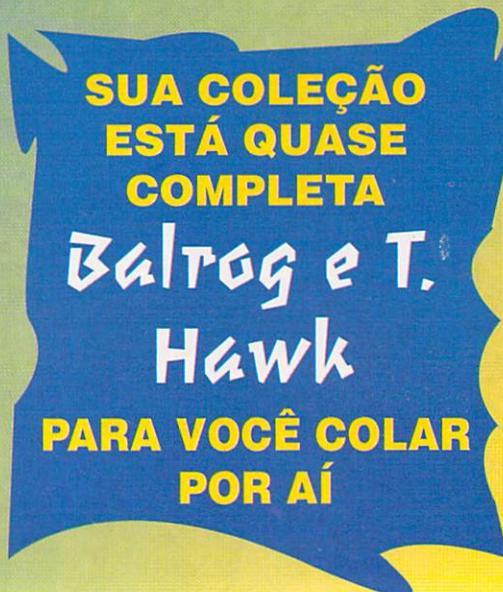
Sem comentários... Tem que ver, tem que jogar!

SNES
X-MEN

Os heróis amados pulam dos quadrinhos e da telinha para o 16 bits da Nintendo

MEGA
VIEW POINT

Um clássico: sucesso nos arcades e no Neo Geo

E claro: X-Salada, Shots, Previews, Dicas e uma penca de games debulhados

SUA COLEÇÃO ESTÁ QUASE COMPLETA
Balrog e T. Hawk
PARA VOCÊ COLAR POR AÍ

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

Trax
TM

MEGAVISION
O MEGA
MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*
E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM

A Dynacom é fera.